Lemmings™

AMSTRAD CPC-VERSION

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted.

Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product LEMMINGS, its program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

PSYGNOSIS LIMITED
South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.
Telephone: 051-709 5755

LEMMINGS Lipsmackin', cliff leapin', bridge buildin', excavating, hole diggin', barrier makin', mountain climbin', . . .

Contents



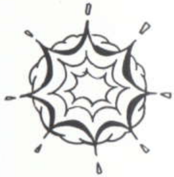
"Look what I can do!"
"Regarde ce que je peux faire!"
"Sieh mal, was ich kann!"



Climb
Grimper
Klettern



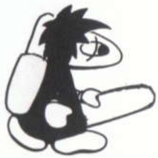
Float
Descendre en parachute
Fallschirmspringen



Blow Up Blockers (he he)
Faire exploser les Bloqueurs
Blocker hochjagen (he he)



Block
Bloquer
Blocken



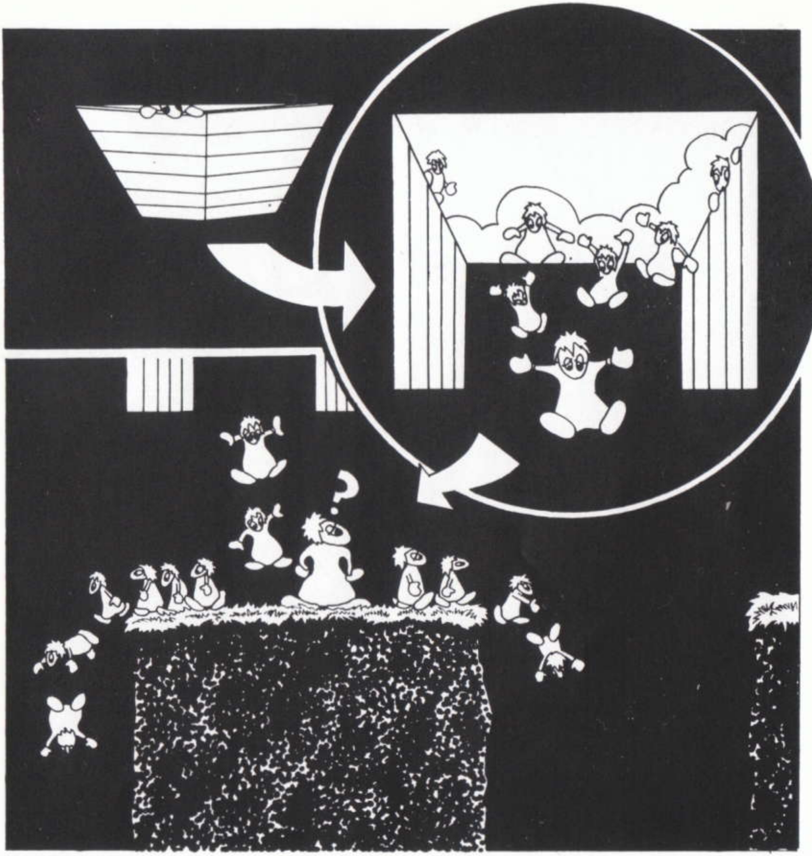
Build Bridges
Construire des ponts
Brücken bauen







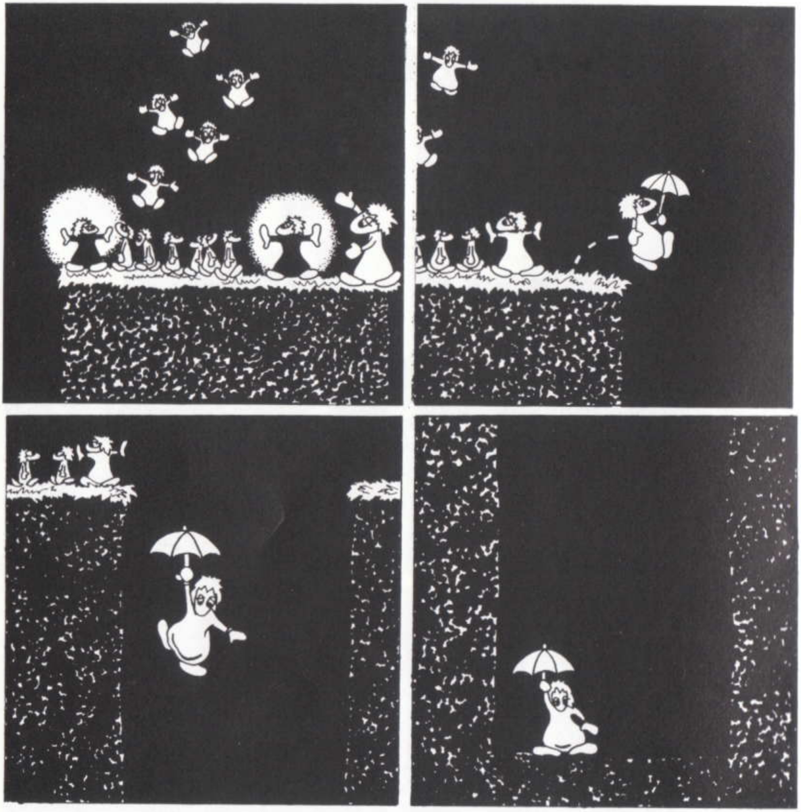
Dig Tunnels – across, diagonally and down
Creuser des tunnels horizontalement, en diagonale et verticalement
Tunnel quer, diagonal und nach unten graben



"Uh oh! I'm going to have to work fast if I'm going to save my buddies"

"Oh la la . . . ! Je dois faire vite si je veux sauver mes copains"

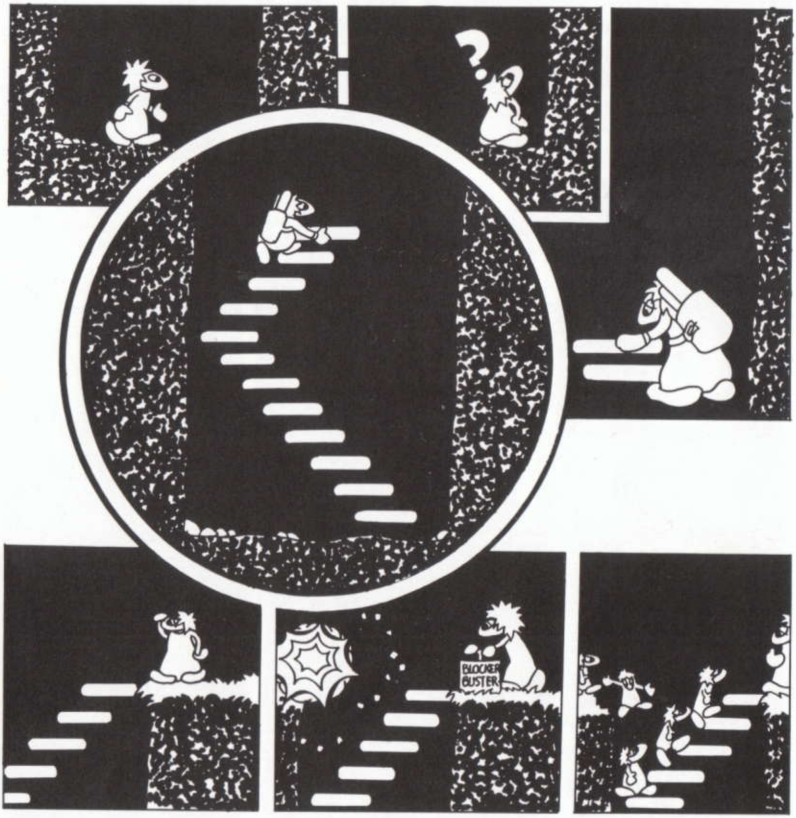
"Au weia! Ich sollte schneller machen, wenn ich meine Kumpels retten will"



"Two blockers are required to stem the flow of Lemmings going over the edge - Now a quick leap over the side . . . I hope my brolly opens . . . Touchdown!"

"2 Bloqueurs sont nécessaires pour contenir le flot de Lemmings - Maintenant, un saut rapide sur le côté . . . j'espère que mon parachute va s'ouvrir . . . Atterrissage!"

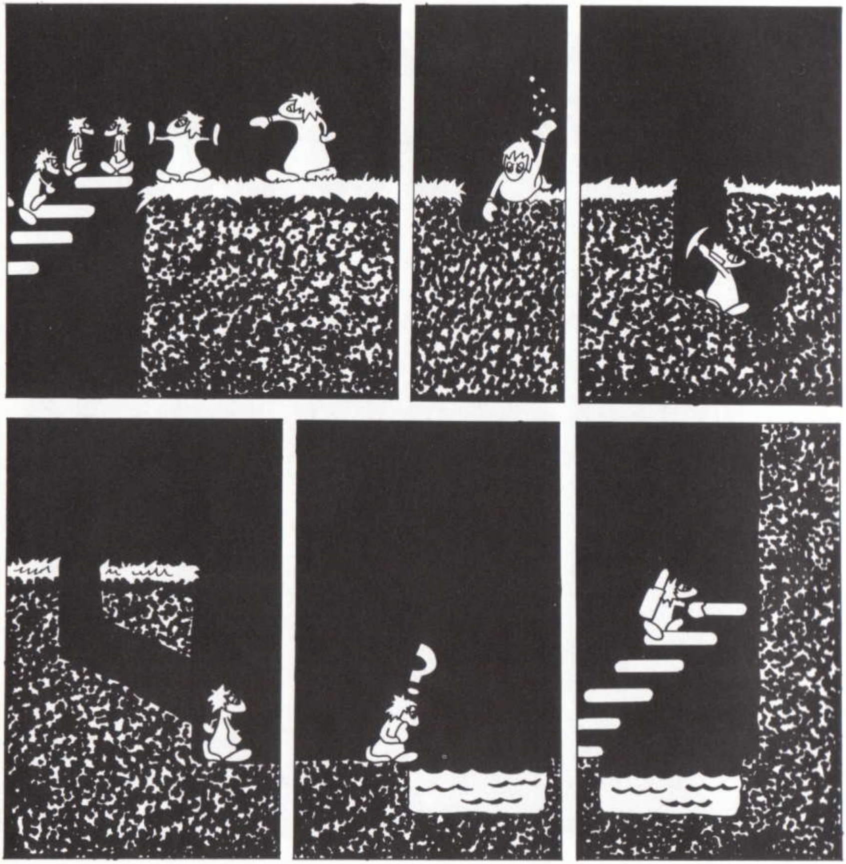
"Zwei Blocker werden gebraucht, um die Lemminge auf dem Weg zu halten . . .Jetzt ein schneller Sprung über die Seite . . . Hoffentlich geht mein Fallsohirm auf . . . Gelandet!"



"I could probably climb this cliff but my buddies wouldn't be able to. Time for a spot of bridge building I think. Now to dispense with my blocker and let the rest of my pals through."

Je pourrais probablement grimper sur cette falaise mais mes copains non. Il est temps de penser à construire un pont: - Maintenant je peux me débarrasser de mon Bloqueur et laisser passer le reste de mes amis."

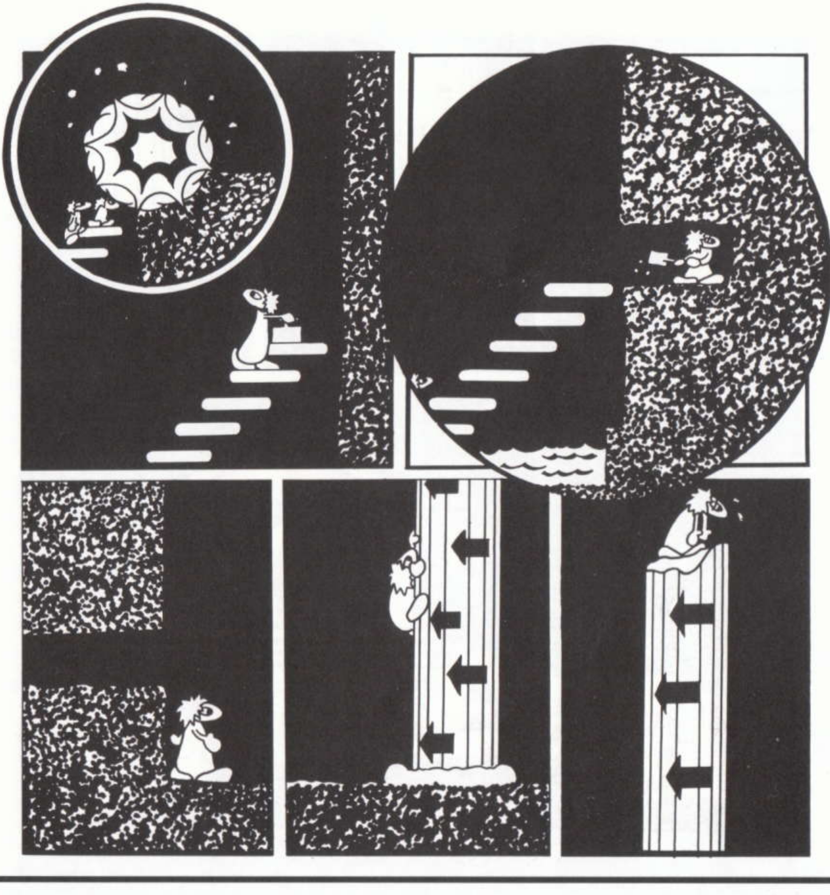
"Ich könnte den Hang wohl erklettern, aber meine Kumpels schaffen das nicht. Wie wärs den mit einer Brücke? "Beseitige denn Blocker und laß den Rest meiner Freunde durch."



"Another Blocker here and it's tunnel time! Oops! Mustn't get my feet wet: Another bridge I think."

"Un autre Bloqueur ici et on attaque le tunnel! Oops! Je ne dois pas me mouiller les pieds: Pensons à faire un autre pont."

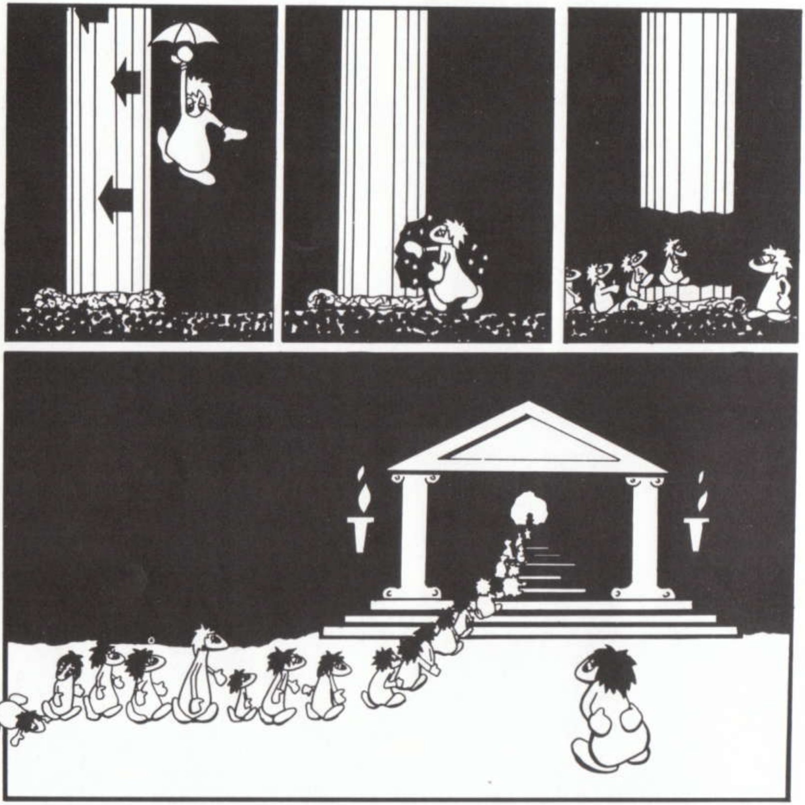
"Noch einen Blocker und wir stehen im Tunnel. Huch! Nur keine nassen Füße: Versuch's mit noch einer Brücke."



"Now if I get rid of my last Blocker all the guys can troop through while I tackle this one-way column - I'm bushed!

"Maintenant si je peux me débarraser de mon dernier 'Bloqueur' tous les autres types vont pouvoir passer pendant que je m'attaque à cette colonne à sens unique. - Je suis claqué!"

"Wenn ich jetzt noch den letzten Blocker loswerde, können die Jungs abmarschieren, während ich dieses Einbahnstraße in Angriff nehme - Ich bin verloren!"



"Another safe landing, a quick dig through in the direction of the arrows and its everybody out."

"Encore un atterrissage réussi, creusons un peu dans la direction de la flèche et tout le monde pourra sortir."

"Noch eine sanfte Landung, schnell in die Richtung der Pfeile graben, und alle sind draußen."

Loading Instructions

■ AMSTRAD CPC VERSION
CASSETTE
Insert the ***Lemmings*** cassette into your cassette deck then press CTRL and the small ENTER key. Press play on the cassette deck.
Should you have a disk drive attached then type ❙TAPE before loading (❙ is accessed by pressing the SHIFT and @ keys simultaneously).

The main game data and first level will now load. Once you have completed a level and wish to move on to the next, follow the on-screen instructions.
To begin play from the level where you last left off, load the main game data (up to the point where the title screen appears on screen) select New Level, enter the access password (given to you after each level). Fast forward the tape to the relevant number and press play.

NB: ***Lemmings*** incorporates a multi-load system. Please ensure your cassette is left in the cassette deck at all times during play.

DISK
Insert disk into drive, type RUN"DISK and ***Lemmings*** will load.

NB: ***Lemmings*** incorporates a multi-load system. Please ensure your disk is left in the drive at all times during play.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 15 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game . . . Please see page 15 for more information regarding Viruses and your Warranty.

Lemmings

The Game

Lemmings *is an intriguing game in which you help hordes of otherwise-mindless creatures – known as Walkers – escape over 60 hostile environments.*

Lemmings drop through a trapdoor onto each screen and, as they're creatures of very little brain, they need all the help they can get to survive the dangers that lie within.

To assist these cuddly, yet suicidally stupid, creatures you use your Joystick & Keys to select a skill from the panel of icons at the base of the screen. Once highlighted you then choose a suitable Lemming, from those on screen, to perform that skill. You have a strict time limit in which to get a required percentage of the little perishers through each level.

A quick brain, the ability to plan ahead and lifetime's dedication to the Save A Lemming Campaign are required to get the right Lemming to perform the right action at the right time. A forgotten Blocker or a misplaced bridge could spell disaster for every Lemming on screen.

Before Play Commences

Load **Lemmings,** as per the instructions on page 11, until you see the Main Menu screen.

Lemmings is organised into four increasingly difficult game categories: FUN, TRICKY, TAXING and MAYHEM. The FUN category consists of 15 levels and is designed to familiarise you with the game concept and how to work with Lemmings skill attributes. You don't have to start with this category. You can go directly to any of the higher skill categories but we suggest that you begin with at least a few of the levels in the FUN category to get the feel of the game before proceeding to the more difficult categories. TRICKY, TAXING and MAYHEM increase in difficulty with the MAYHEM level being the most difficult. Each of the game categories has 15 levels.

Passwords

After you complete each level you are shown a password on screen. Make a note of it, as you will be able to go directly to that level when you play **Lemmings** again should you not wish to re-play a level you have already mastered.

TO BEGIN PLAY:

Click on the One-Player icon to begin a one-player game.

Click on the New Level icon to select a level that you've reached before. Enter the password.

Click on the Music/FX icon to toggle between playing with music and sound effects or sound effects only.

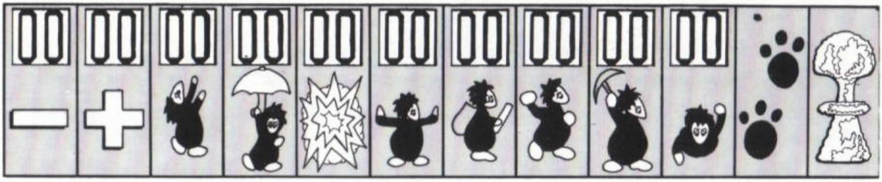
Click on the up/down arrows icon (on the right-hand side of the screen) to select a style of play: FUN is the easiest mode, followed by TRICKY, TAXING and MAYHEM (MAYHEM being the hardest). Each style features 15 levels, complete them all and you're taken to the next style up in play.

JOYSTICK

Joystick control emulates the Q, A, O, P and M keys (see below).

KEYBOARD

Q	Move Cursor Up
A	Move Cursor Down
O	Move Cursor Left
P	Move Cursor Right
M	Clicks on Lemming
N	Locks on to a Lemming
Z	Scroll Left along Icon Panel
X	Scroll Right along Icon Panel
S	Turns music off (6128 machines only)
L	Scroll level Left
Enter	Scroll level Right
Shift/Escape (together)	Nuke Level
Space	Pause game
Numbers 1-0	Highlights first 10 icons on Panel



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Icons (from left to right):

1 Decrease flow of Lemmings on to the level

2 Increase flow of Lemmings on to the level

The following are the skills you can give to Lemmings

3 Climber – climbs vertical surfaces

4 Floater – A brolly opens to ensure a safe descent

5 Bomb to dispatch single Lemmings (one way to get rid of Blockers)

6 Blocker – stands with arms outstretched to block the passage of fellow Lemmings

7 Bridge Builder – builds bridges, each limited to twelve building bricks. When a Lemming has laid his twelfth brick he turns to look at you for a moment . . . if you click on him again he will lay another twelve bricks and so on, otherwise he stops building and becomes a Walker once again.

8 Basher – digs horizontally, will only dig when a suitable surface is directly ahead of him

9 Miner – uses a pick to dig diagonally down

10 Digger – burrows vertically

11 Pause – gives you time to think

12 Nuke 'Em destroys all Lemmings – should you find yourself in a 'no-win' situation (double click to activate)

The green display to the right of the icons depicts the whole level.

The square cursor on that display depicts the current area shown on-screen.

Each skill may only be used a limited number of times (shown above each icon).

Directly above the icon panel are (left to right):

Lemming identifier, plus the number of Lemmings currently under the cursor

Number of Lemmings currently occupying the level

% of rescued Lemmings

Time remaining to complete level

Some Points to Note

Metal (shown as square plates and usually used to contain liquids) can not be dug through or exploded away.

Builders stop constructing bridges:
(i) When they run out of bricks
(ii) If the bridge hits a solid object
(iii) If the Lemming hits his head while building

Miners and Diggers keep digging until they fall.

Bashers keep digging until there is no more land in front of them.

A Climber or Floater retains these skills until the current level is won (or lost) or until they die – a Lemming given both these skills becomes an Athlete.

All other skill icons take effect as soon as you click on a Lemming – care must be taken that there is something to dig in front of a Basher or he will give up straight away and you will have wasted a skill.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'VIRUS' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a 'VIRUS' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect, your statutory rights.

CREDITS

Lemmings conceived by DMA Design

Amstrad Conversion by Walking Circles

Sound by Tony Williams

Paintings by Adrian Powell

Instructions de Chargement

■ AMSTRAD DE TYPE CPC

CASSETTE:

Insérez la cassette ***Lemmings*** dans le lecteur de cassettes et pressez simultanément sur la touche CTRL et la petite touche ENTREE. Appuyez sur PLAY sur le lecteur.
Si vous possédez un lecteur de disquettes incorporé, alors tapez ❙TAPE avant de charger le programme (❙ est accessible en appuyant simultanément sur les touches SHIFT es @).
Le programme principal ainsi que le premier niveau vont alors se charger. Une fois que vous avez réussi un niveau, et que vous voulez passer au suivant, suivez les instructions données à l'écran.
Pour recommencer à jouer au niveau où vous étiez arrété, chargez le programme principal jusqu'au moment où l'écran de présentation apparaîtra, puis choisissez NOUVEAU NIVEAU, entrez le mot de passe d'accès (qui vous est donné à la fin de chaque niveau).
Avancez la cassette en avance rapide jusqu'au chiffre indiqué et appuyez sur PLAY.
NB: un système de multi-chargement est incorporé dans ***Lemmings.*** Assurez-vous que la cassette est toujours présente dans le lecteur tout le temps du jeu.

DISQUETTE:

Insérez la disquette dans le lecteur, puis tapez RUN"DISC et ***Lemmings*** se chargera.
NB: un système de multi-chargement est incorporé dans ***Lemmings.*** Assurez-vous que la disquette est toujours présente dans le lecteur tout le temps du jeu.

ATTENTION AUX VIRUS

Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. PSYGNOSIS n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus. Voir page 15 pour plus de détails.

Lemmings

Le Jeu

Lemmings est un jeu fascinant jouable seul dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper de soixante endroits hostiles.

Les Lemmings tombent d'une trappe et atterrissent sur chaque écran et, comme ce sont des animaux peu malins, ils ont besoin de toute l'aide possible pour survivre aux dangers.

Pour aider ces adorables mais suicidairement stupides créatures, vous utilisez votre Joystick et vos Touches pour sélectionner une action parmi les icônes situées en bas de l'écran. Une fois sélectionnée, vous choisissez alors un lemming parmi lesquels de l'écran pour accomplir cette action.
Vous devez récupérer un certain pourcentage de ces petits enquiquineurs en un temps limité.

Un esprit rapide, la possibilité de plannifier à l'avance, un dévouement sans borne pour sauver les lemmings sont les éléments nécessaires pour repérer le bon lemming pour accomplir la bonne action au bon moment. Un "bloqueur" oublié ou un pont mal placé pourraient être désastreux pour tous les lemmings présents à l'écran.

Avant De Commencer Une Partie

Cliquez sur l'icône 'One Player' pour jouer seul.

Cliquez sur l'icône 'New Level' pour sélectionner un niveau que vous avez déjà atteint auparavant. Entrez le code.

Cliquez sur l'icône 'Music/FX' pour jouer avec la musique et des effets sonores ou des effets sonores seulement.

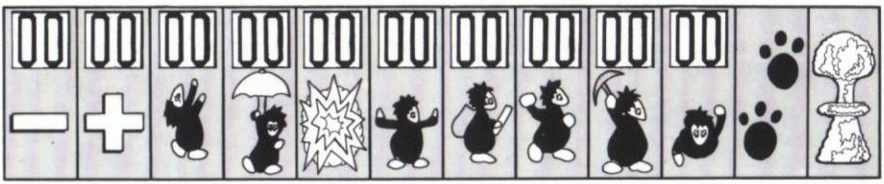
Cliquez sur les flèches 'up/down' sur la dernière icône pour sélectionner le style de jeu: 'Fun' est le mode le pus facile, 'Mayhem' le plus difficile. Chaque style comprend 15 niveaux et dés que vous les avez terminé, vous passez au style suivant.

JOYSTICK

Le Joystick fonctionne comme les touches Q, A, O, P et M (voir ci-dessous).

CLAVIER

Q	Curseur vers le haut
A	Curseur vers le bas
O	Curseur vers la gauche
P	Curseur vers la droite
M	Cliquer sur un Lemming
N	Verrouiller le curseur sur un Lemming
Z	Déroulement à gauche à travers les icônes
X	Déroulement à droite à travers les icônes
S	Eteindre la musique (seulement pour modèles 6128)
L	Déroulement à gauche du niveau
Entrée	Déroulement à droite du niveau
Shift/Echappe (simultanément)	Elimination du niveau
Barre d'espace	Pause
Numéros 1-0	Mise en évidence des dix premiers icônes



Icônes (de gauche à droite):

1. Réduire le flot de lemmings du niveau
2. Augmenter le flot de lemmings du niveau
3. Grimpeur – Peut être donné à un Lemming à n'importe quel moment.
4. Parachutiste – Peut être donné à un Lemming à n'importe quel moment.
5. Bombarder un Lemming (moyen pour se débarrasser des Bloqueurs).
6. Bloqueur.
7. Constructeur de pont – chacun limité à 12 briques.
8. Pelleteur – Pour creuser horizontalement
9. Mineur – Pour creuser en diagonale.
10. Foreur – Pour creuser verticalement.

11. Pause.
12. Nuke – Pour détruire tous les Lemmings d'un niveau. A utiliser en cas de situation bloquée.

La fenêtre verte à droite des icônes représente le niveau entier.

Le curseur carré sur cette fenêtre représente la partie affichée à l'écran.

Chaque caractéristique ne peut être utilisée qu'un certain nombre de fois (affichée au-dessus de chaque icône).

Juste au-dessus des icônes se trouvent (de gauche à droite):

Un identificateur de Lemming.

Le nombre de Lemmings actuellement sur le niveau.

Le % de Lemmings sauvés.

Le temps restant pour finir le niveau.

Commandes:

Souris.

Pointez et cliquez sur une icône pour la sélectionner puis, si nécessaire pointez et cliquez sur le lemming choisi.

Pour faire défiler le niveau vers la gauche ou la droite, poussez la souris à gauche ou à droite de l'écran.

Un mot de passe s'affiche à chaque niveau une fois qu'il est terminé.

Quelques points à noter:

Les blocs en métal ne peuvent pas être creusés ou explosés.

Les constructeurs arrêtent de construire les ponts:

1. Lorsqu'ils n'ont plus de briques à leur disposition.
2. Si le pont percute un objet solide.
3. Si le Lemming se cogne le tête en construisant.

Les Mineurs et les Foreurs continuent de creuser jusqu'à ce qu'ils tombent.

Les Pelleteurs creusent tant qu'il y a de la terre devant eux.

Un Grimpeur ou un Parachutiste garde ses capacités jusqu'à ce que le niveau soit gagné (ou perdu) – un Lemming avec ces 2 aptitudes devient un athlète.

Toutes les autres icônes de capacité prennent effet lorsque vous cliquez sur un Lemming – il faut être sûr qu'il y ait quelquechose à creuser devant un Pelleteur ou sinon il abandonnera tout de suite.

En poussant la souris à gaucje ou à droite de l'écran, la surface de jeu scrolle et en gardant le bouton droit de la souris appuyé, l'écran défile plus vite. Vous pouvez aussi faire scroller l'écran en amenant le curseur sur la petite carte (à droite des icônes) ou zoomer instantanément sur n'importe quelle partie du niveau en cliquant sur la petite carte.

Une partie à deux se termine lorsque les deux joueurs ne réussissent pas à faire sortir les Lemmings.

Lemmings se joue avec une souris branchée sur le port souris.

Generique:

Conception de Lemmings par DMA Design

Conversion AMSTRAD réalisée par Walking Circles

Réalisation des effets sonores par Tony Williams

Réalisation du graphisme par Adrian Powell

LADEANWEISUNGEN

■ AMSTRAD CPC-VERSION

KASSETTE

Legen Sie die ***Lemmings***-Kassette in Ihren Kassettenspieler ein, dann drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie 'Play' auf dem Kassettenspieleer.
Sollten Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, tippen Sie ITAPE vor dem Laden (I erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten SHIFT und @).
Jetzt laden die Haupt-Spieldaten und das erste Niveau. Nachdem Sie ein Niveau beendet haben und mit dem nächsten fortfahren wollen, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Um mit dem Spiel dort fortzufahren, wo Sie zuletzt aufgehört hatten, laden Sie die Haupt-Spieldaten (bis zu dem Punkt, an dem der Titelbildschirm erscheint), dann wählen Sie 'New Level' (Neues Niveau), tippen das Paßwort ein (das Ihnen nach jedem Niveau gegeben wird). Lassen Sie das Band bis zur entsprechenden Nummer vorlaufen und drücken Sie dann auf 'Play'. Hinweis: ***Lemmings*** hat ein Multi-Ladesystem eingebaut. Ihre Kassette während der gesamten Spielzeit im Kassettenspieler befindet.

DISKETTE

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein, tippen Sie RUN"DISC, und ***Lemmings*** lädt. Hinweis: ***Lemmings*** hat ein Multi-Ladesystem eingebaut. Stellen Sie bitte sicher, daß sich Ihre Diskette während der gesamten Spielzeit im Laufwerk befindet.

VIRUS WARNUNG!

Die Psygnosis Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn das Produkt durch den Einfluß von Viren-Programmen oder Virus-Schutzprogrammen zerstört wurde. Bitte Beachten Sie die folgenden Hinweise.

Lemminge

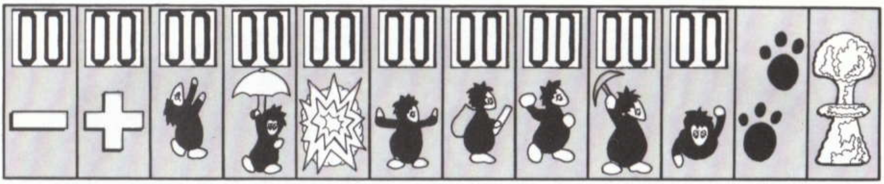
Das Spiel

Lemminge ist ein Strategie-Spiel für einen Spieler, in dem die ziellosen Horden von Nagern auf ihrer Flucht durch mehr als 60 feindliche Umgebungen geführt werden müssen.

Die Lemminge fallen durch die Falltüren in die darunter liegenden Ebenen. Mit ihrem kleinen Hirn sind sie ohne Deine Hilfe schutzlos den dort lauernden Gefahren ausgeliefert.

Um den kleinen, selbstmörderischen Knäueln zu helfen, benutzt Du deine Joystick und deine Tasten, um eine der Fertigkeiten der Icon-Leiste unten im Bild auszuwählen. Nachdem Du ein Icon angeklickt hast, wählst Du einen unter den Lemmingen auf dem Bildschirm, dem Du die Fertigkeit zuordnest. Bedenke, daß Du nur begrenzte Zeit hast, die notwendige Prozentzahl der kleinen Kriecher durch die Szene zu bringen.

Schnelle Entscheidung, die Fähigkeit, voraus zu planen, und die lebenslange Hinwendung zur Rettet-Die-Lemminge-Kampagne sind die Voraussetzungen, die Dir die Entscheidung ermöglichen, den richtigen Lemming für die notwendige Aufgabe zu wählen. Ein vergessener Blocker, oder eine falsch gesetzte Brücke können der Untergang aller Lemminge einer Ebene sein.



Die Icons:

1 Erhöht den Lemming-Durchsatz des Levels
2 Verringert den Lemming-Durchsatz des Levels
3 Kletterer – kann einem Lemming jederzeit zugeordnet werden
4 Springer – kann einem Lemming jederzeit zugeordnet werden

5 Bombe – beseitigt einen einzelnen Lemming, z.B. einen Blocker
6 Blocker
7 Brückenbauer – jede Brückeneinheit ist auf 12 Steine begrenzt
8 Horizontalbuddler
9 Diagonalgräber
10 Vertikalwühler
11 Pause
12 Level in einer inlösbaren Situation aufgeben, vernichtet alle Lemminge im Level

Die grüne Anzeige rechts neben den Icons gibt eine Übersicht über das Level.

Der quadratische Cursor in dieser Anzeige markiert den aktuellen Bild-Ausschnitt.

Jede Funktion kann nur ein paarmal, entsprechend der über dem Icon stehenden Zahl, aufgerufen werden.

Direkt über der Icon-Tafel findest Du von Links nach Rechts:

- Lemming-Kenner
- Zahl der Lemminge im Level
- % der bereits geretteten Lemminge
- Restzeit für das Level

Die Kontrollen:

JOYSTICK:

Joystick-Steuerung funktioniert wie die Tasten Q, A, O, P und M (siehe unten).

TASTATUR:

Q	Zeiger nach oben
A	Zeiger nach unten
O	Zeiger nach links
P	Zeiger nach rechts
M	Klicken auf einen Lemming
N	Verriegeln auf einen Lemming
Z	In der Ikonen-Anzeige nach links bewegen
X	In der Ikonen-Anzeige nach rechts bewegen
S	Musik abschalten (nur 6128-Modelle)
L	Niveau nach links rollen

Enter	Niveau nach rechts rollen
Shift/Escape (zusammen)	Niveau in die Luft sprengen
Leertaste	Spiel pausieren
Ziffern 1 – 0	Hervorheben der ersten 10 Ikone der Anzeige

Setze den Zeiger der Maus auf das gewünschte Icon und drücke den linken Maus-Taster. Wähle dann mit dem Maus-Zeiger den Lemming, der die gewählte Aufgabe lösen soll.

Schiebe die Maus nach links oder rechts über den Bildrand, um den Level-Ausschnitt zu verschieben. Drücke gleichzeitig die rechte Maus-Taste, um das Scrolling zu beschleunigen. Du kannst den Bildauschnitt auch in der kleinen Karte rechts unten neben den Icons verschieben, oder den Ausschnitt durch anklicken in dieser Karte wechseln.

Wenn Du den rechten Maus-Taster hälst, kannst Du einem Lemming, der KEIN "Walker" ist eine Fähigkeit zuordnen.

Nach jedem erfolgreich gelösten Level bekommst Du einen Direkt-Zugangscode.

Ein paar Hinweise

Metall-Blöcke können nicht abgetragen oder gesprengt werden.

Ein Baumeister beendet seine Arbeit,

1. wenn er keine Steine mehr hat,
2. die Brücke an ein solides Objekt stößt.
3. der Lemming sich bei der Arbeit den Kopf stößt.

Gräber und Wühler arbeiten, bis sie durch sind und hinunterfallen, Buddler solange, bis vor ihnen wieder freie Bahn ist.

Kletterer und Springer behalten ihre Fähigkeiten, bis das Level gewonnen (oder verloren) ist. Ein Lemming, der beide Aufgaben zugeteilt bekommen hat, wird zum Atleten.

Alle anderen Aufgaben werden sofort ausgeführt, wenn ein Lemming angeklickt wird. Paß also auf, daß ein Buddler auch was wegzubuddeln hat, sonst hört er sofort wieder auf.

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs- oder Vervielfältigungs-Fehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden.

Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Verseuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Wurde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2,50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

AUTOREN

Lemmings konzipiert von DMA Design

Amstrad-Konvertierung von Walking Circles

Sound von Tony Williams

Zeichnungen von Adrian Powell